NAIPES MATCH

AUTOS ARGENTINOS

NAIPES MATCH

CONT. 1 MAZO de 32 NAIPES
INDUSTRIA ARGENTINA

EDICION ESPECIAL



CROMY

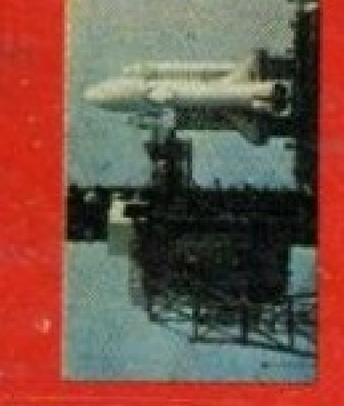


9 EXCITANTES MOTIVOS PARA COLECCIONAR

AUTOS TURBO

NASA SUPER JETS

HELICOPTEROS

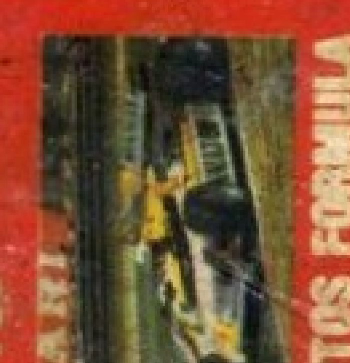




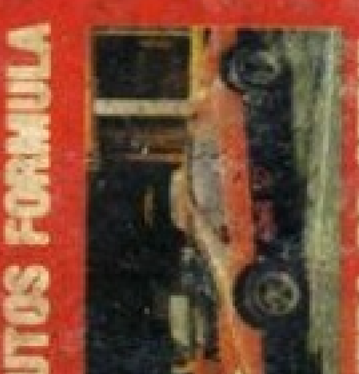
MOTOS

GIG. DEL AIRE

SUPER JETS

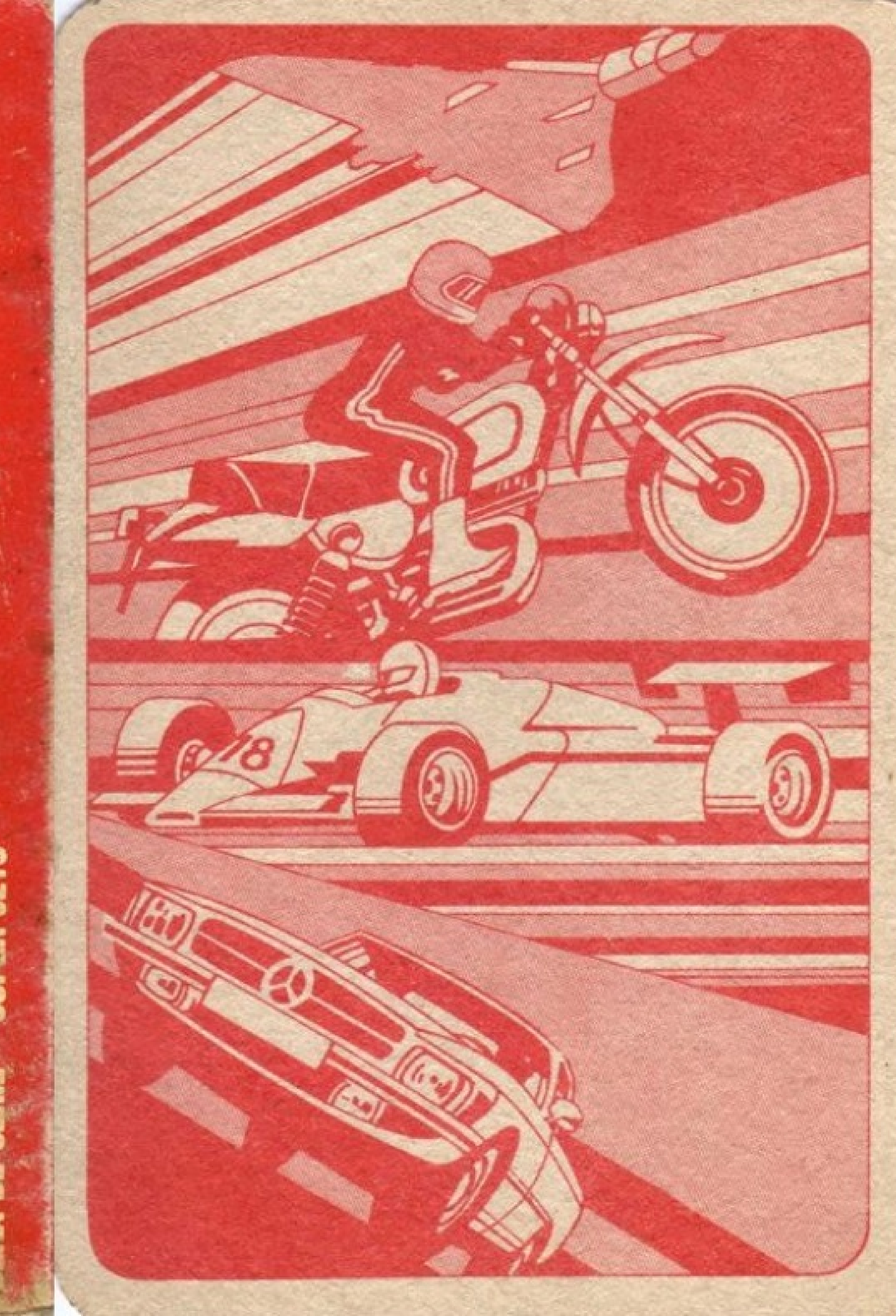


AUTOS



AUTOS FORMULA

FUERA DE SERIE



A1 Medianos I



Renault 18 TX

Km/h	170
HP	99
Cilindros	4
RPM	5700
Aceler. 0-100 Km/h	12,5 seg
cm^3	1995

A2 Medianos I



Peugeot 504 GR

Km/h	157
HP	110
Cilindros	4
RPM	5600
Aceler. 0-100 Km/h	14,4 seg
cm^3	1971

A3 Medianos I



VW Gacel

Km/h	153
HP	88
Cilindros	4
RPM	5800
Aceler. 0-100 Km/h	14,0 seg
cm^3	1588

A4 Medianos I



Fiat Super Europa

Km/h	142
HP	60
Cilindros	4
RPM	6000
Aceler. 0-100 Km/h	15,5 seg
cm^3	1290

B1 **Medianos II**



Renault 6 GTL

Km/h	127
HP	60
Cilindros	4
RPM	4500
Aceler. 0-100 Km/h	22,5 seg
cm^3	1397

B2 **Medianos II**



Renault 12 TS

Km/h	149
HP	90
Cilindros	4
RPM	5500
Aceler. 0-100 Km/h	15,3 seg
cm^3	1397

B3 **Medianos II**



VW 1.8

Km/h	152
HP	76
Cilindros	4
RPM	5000
Aceler. 0-100 Km/h	15,2 seg
cm^3	1798

B4 **Medianos II**



Taunus Ghia

Km/h	165
HP	114
Cilindros	4
RPM	5500
Aceler. 0-100 Km/h	14,0 seg
cm^3	2298

C1 Medianos III



Taunus L

Km/h	147
HP	92
Cilindros	4
RPM	5500
Aceler. 0-100 Km/h	18,4 seg
cm^3	1990

C2 Medianos III



Fiat 125 BS

Km/h	160
HP	100
Cilindros	4
RPM	6200
Aceler. 0-100 Km/h	14,5 seg
cm^3	1608

C3 Medianos III



Fiat 128

Km/h	165
HP	90
Cilindros	4
RPM	6800
Aceler. 0-100 Km/h	15,5 seg
cm^3	1290

C4 Medianos III



Opel K 180

Km/h	160
HP	90
Cilindros	4
RPM	5800
Aceler. 0-100 Km/h	16,2 seg
cm^3	1790

D1 Medianos de lujo



Peugeot 505 SR II

Km/h	155
HP	96
Cilindros	4
RPM	5000
Aceler. 0-100 Km/h	16,4 seg
cm^3	1971

D2 Medianos de lujo



Renault Fuego

Km/h	198
HP	100
Cilindros	4
RPM	7000
Aceler. 0-100 Km/h	9,8 seg
cm^3	1995

D3 Medianos de lujo



Taunus SP5

Km/h	170
HP	132
Cilindros	4
RPM	5500
Aceler. 0-100 Km/h	10.8 seg
cm^3	2295

D4 Medianos de lujo



Sierra Ghia

Km/h	170
HP	105
Cilindros	4
RPM	5000
Aceler. 0-100 Km/h	10.5 seg
cm^3	2299

E1 Breaks

Renault 18 Break

Km/h	163
HP	99
Cilindros	4
RPM	5700
Aceler. 0-100 Km/h	13,3 seg
cm3	1995

E2 Breaks



Renault 12 Break

Km/h	155
HP	74
Cilindros	4
RPM	5500
Aceler. 0-100 Km/h	16,1 seg
cm3	1397

E3 Breaks



VW Break

Km/h	150
HP	76
Cilindros	4
RPM	5000
Aceler. 0-100 Km/h	16,0 seg
cm3	1798

E4 Breaks



Fiat 128 Break

Km/h	140
HP	60
Cilindros	4
RPM	6000
Aceler. 0-100 Km/h	16,1 seg
cm3	1290

F1 Varios



Falcon Ranchera

Km/h	145
HP	84
Cilindros	6
RPM	4600
Aceler. 0-100 Km/h	15,3 seg
cm^3	3070

F2 Varios



Ami 8

Km/h	112
HP	31
Cilindros	2
RPM	6700
Aceler. 0-100 Km/h	38,8 seg
cm^3	602

F3 Varios



Mehari

Km/h	115
HP	30
Cilindros	2
RPM	6500
Aceler. 0-100 Km/h	35,0 seg
cm^3	602

F4 Varios



Peugeot 404

Km/h	125
HP	60
Cilindros	4
RPM	4500
Aceler. 0-100 Km/h	23,0 seg
cm^3	1748

G1 Grandes



Torino

Km/h	200
HP	158
Cilindros	6
RPM	5000
Aceler. 0-100 Km/h	10,2 seg
cm^3	3770

G2 Grandes



Falcon 3.6

Km/h	160
HP	132
Cilindros	6
RPM	4000
Aceler. 0-100 Km/h	18,1 seg
cm^3	3620

G3 Grandes



Fairline

Km/h	170
HP	143
Cilindros	6
RPM	4500
Aceler. 0-100 Km/h	15,7 seg
cm^3	4785

G4 Grandes



Falcon Rural

Km/h	150
HP	84
Cilindros	6
RPM	4000
Aceler. 0-100 Km/h	18,1 seg
cm^3	3620

H1 Chicos



Fiat 600

Km/h	110
HP	40
Cilindros	4
RPM	5600
Aceler. 0-100 Km/h	22,3 seg
cm3	903

H2 Chicos



I.E.S. 3 CV

Km/h	113
HP	31
Cilindros	2
RPM	6700
Aceler. 0-100 Km/h	45,0 seg
cm3	602

H3 Chicos



Fiat 147

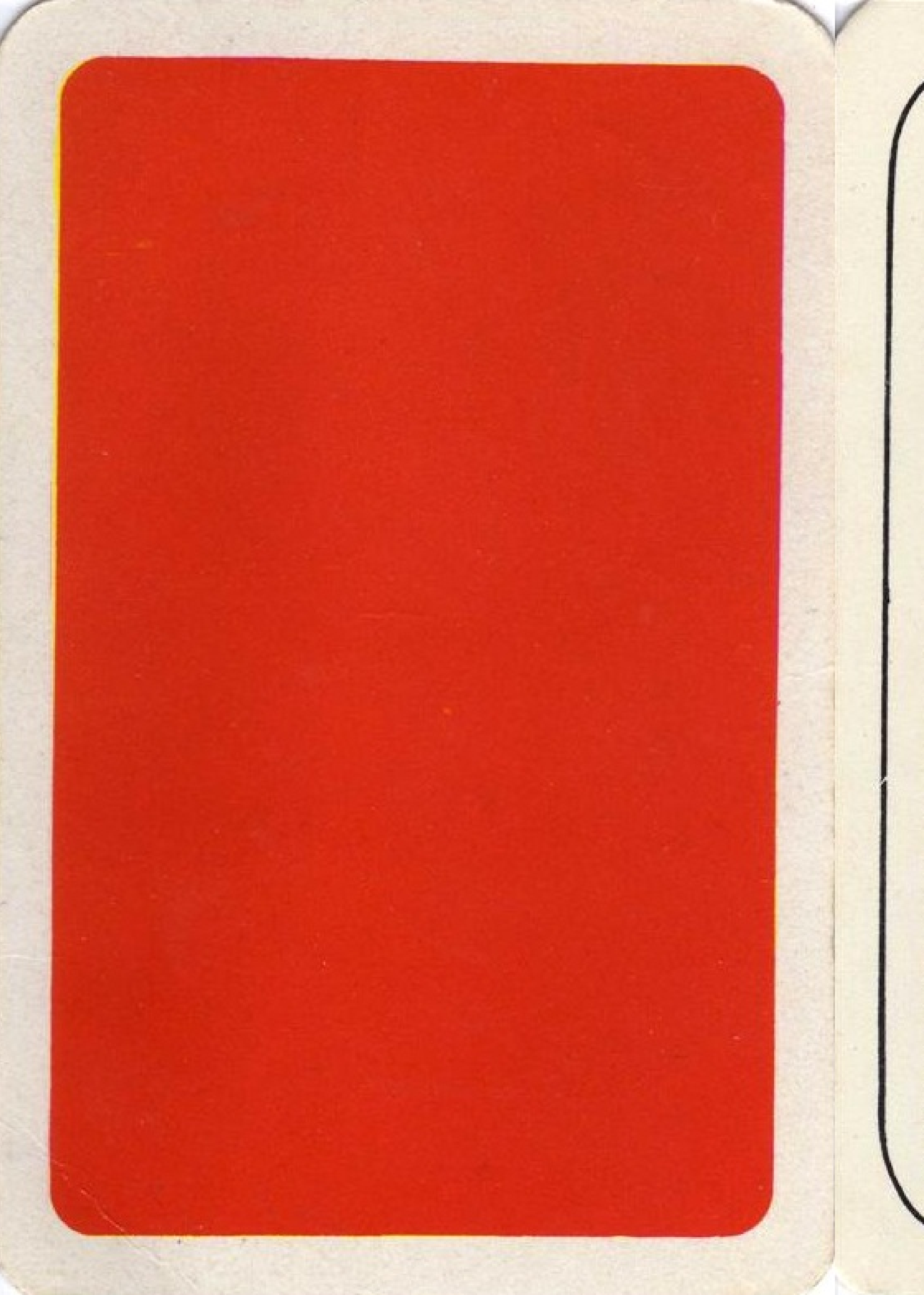
Km/h	140
HP	52
Cilindros	4
RPM	5600
Aceler. 0-100 Km/h	14,5 seg
cm3	1048

H4 Chicos



Renault 4

Km/h	120
HP	34
Cilindros	4
RPM	5500
Aceler. 0-100 Km/h	19,3 seg
cm3	1020



"JUEGO DEL MATCH" REGLAMENTO

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA AMARILLA Y ROJA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior (en cualquier mano del juego) recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus competidores. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado una vez que han salido.

JUEGO DEL "4" REGLAMENTO

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite, hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquéllos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en sus manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quién ha "bajado" mayor número de "cuartetos" para decidir el ganador del juego.